

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
ANDROID SEJARAH WALISONGO MATA PELAJARAN  
SEJARAH KELAS X**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1 pada  
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:

**ARDHIT RAMADHAN**

**A710140019**

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID  
SEJARAH WALISONGO MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X  
PUBLIKASI ILMIAH

Oleh :

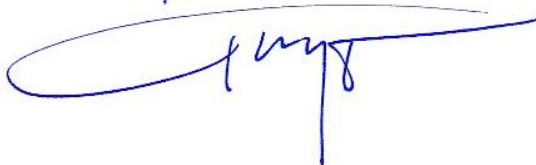
ARDHIT RAMADHAN

A 710 140 019

Telah diperiksa dan disetujui oleh :

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

21/4  


Prof. Dr. Budi Murtiyasa, M.Kom.

NIDN. 0022076101



Ahmad Chamsudin, ST., M.Eng.

NIDN. 0601088003

## HALAMAN PENGESAHAN

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID SEJARAH WALISONGO MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X

OLEH

ARDHIT RAMADHAN

A710140019

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji


Pada hari **Selasa, 18 Desember 2018**

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji:

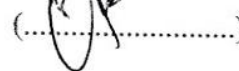
1. Prof. Dr. Budi Murtiyasa, M.Kom.

(Ketua Dewan Penguji)



2. Ahmad Chamsudin, S.T., M.Eng.

(Anggota I Dewan Penguji)



3. Sukirman, S.T., M.T.

(Anggota II Dewan Penguji)



  
**Prof. Dr. Harun Joko Pravitno, M.Hum.**  
NIP. 196504281993031001

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini terdapat karya yang pernah diajukan memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan diatas, maka saya akan pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 18 Desember 2018

Penulis



**ARDHIT RAMADHAN**

**A710140019**

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID SEJARAH WALISONGO MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X**

### **Abstrak**

Untuk kepentingan kemajuan teknologi *mobile* dan meningkatkan keterjangkauan serta kemampuan, perangkat *mobile platform* khususnya Android telah berubah dari alat komunikasi menjadi alat untuk sosialisasi, hiburan, dan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, dan efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis android sejarah walisongo mata pelajaran sejarah kelas X. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan *Waterfall*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa *test* dan *non test*. Teknik analisis yang digunakan adalah kelayakan, analisis data awal dan akhir. Pengembangan media pembelajaran berbasis android sejarah walisongo mata pelajaran sejarah kelas X melalui tahap *analysis, design, implementation, testing, dan maintenance*. hasil penilaian ahli media masuk kategori cukup layak dengan rata-rata keseluruhan sebesar 60,42% dan penilaian oleh ahli materi masuk kategori sangat layak dengan rata-rata keseluruhan sebesar 89,73%. Berdasarkan hasil uji t diperoleh sig (2-tailed) sebesar 0,00, jika sig < 0,05 maka H<sub>0</sub> tidak diterima dan H<sub>a</sub> diterima yang artinya ada perbedaan hasil belajar dari peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android sejarah walisongo mata pelajaran sejarah dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

**Kata kunci** : media pembelajaran, aplikasi android, sejarah walisongo

### **Abstract**

For the sake of advancing mobile technology and increasing affordability and capabilities, mobile platforms especially Android have changed from communication tools to tools for socialization, entertainment and learning. This study aims to determine the feasibility and effectiveness of the development of android-based learning media history of Walisongo class X history subjects. The research method used is the Research and Development (R & D) method using the Waterfall development model. Data collection techniques used in the form of tests and non-tests. The analysis techniques used are feasibility, initial and final data analysis. Android-based learning media development history of Walisongo class X history subjects through the stages of analysis, design, implementation, testing, and maintenance. the results of the assessment by media experts fall into the fairly decent category with an overall average of 60.42% and the assessment by material experts is in the very feasible category with an overall average of 89.73%. Based on the results of the t test obtained sig (2-tailed) of 0.00, if sig < 0.05 then H<sub>0</sub> is not accepted and H<sub>a</sub> is accepted, which means there are differences in learning outcomes from students before and after using the media. Based on the results of the research on the development of android-based learning media, the history of Walisongo, a history subject, is declared feasible to be used to improve students' understanding and learning outcomes.

**Keyword** : learning media, android applications, history of walisongo

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam setiap individu dan merupakan aspek utama terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya agar menjadi individu yang bermanfaat bagi kehidupan, baik dalam kehidupan individu itu sendiri, bangsa maupun negara.

Ilmu pengetahuan dan teknologi atau IPTEK yang berkembang mendorong berbagai upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi pada proses pembelajaran. Salah satu teknologi yang berkembang pesat ialah adanya gadget yang dinamakan dengan *smartphone*. Menurut hasil dari market share pada tahun Desember 2013 seperti yang dikutip oleh Dabhi (2014:222) menunjukkan bahwa presentasi pasar gadget dikuasai oleh Android sebesar 81,3%..

“Untuk kepentingan kemajuan teknologi *mobile* dan meningkatkan keterjangkauan serta kemampuan luas mereka, perangkat *mobile platform* khususnya Android telah berubah dari alat komunikasi menjadi alat untuk sosialisasi, hiburan, dan belajar. Ini telah sangat merubah fungsi dunia, bahkan proses pembelajaran. Belajar melalui ponsel atau *mobile learning* telah menjadi bagian dari proses edukatif. *Mobile learning* atau *M-Learning* adalah jenis *e-learning* yang memberikan isi pendidikan dan pembelajaran materi pendukung melalui perangkat komunikasi nirkabel” (Christianne, 2013). Kehadiran *Mobile Learning* memang tidak bisa menggantikan pembelajaran langsung dengan tatap muka dalam kelas, melainkan hanya sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran serta dapat digunakan siswa untuk mempelajari kembali materi yang belum dipahami dimanapun dan kapanpun.

SMA Negeri 3 Sukoharjo menggunakan kurikulum 2013, pada mata pelajaran sejarah kelas X semester 2 menjelaskan tentang Sejarah Walisongo. Media pembelajaran yang digunakan sebatas slide presentasi *power point*. Dari sini dapat dilihat bahwa media *power point* kurang mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan proses pembelajaran menjadi kurang efektif karena materi yang disampaikan tidak dapat diterima secara maksimal oleh siswa.

Dengan latar belakang perkembangan pembelajaran yang semakin pesat, serta kondisi yang ada di SMA Negeri 3 Sukoharjo, maka peneliti bermaksud untuk membangun suatu media pembelajaran berbasis Android. Peneliti membuat suatu bentuk media pembelajaran yang dapat menarik minat serta perhatian siswa dalam mempelajari mata pelajaran Sejarah yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Sejarah Walisongo Mata Pelajaran Sejarah Kelas X”.

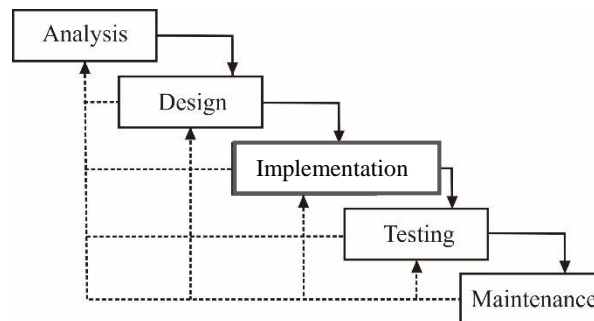
Penelitian oleh Martono dan Nurhayati (2014) tentang implementasi aplikasi belajar mobile berbasis android sebagai media belajar fleksibel. Hasil penelitian tersebut bahwa 95% pengguna dari mahasiswi menikmati dalam menggunakan aplikasi mobile belajar dan hanya 5% tidak menikmati, menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran seluler dapat membuat proses pembelajaran lebih fleksibel.

Penelitian oleh Liliarti dan Kuswanto (2018) tentang Meningkatkan Kompetensi Representasi Diagrammatik dan Argumentatif dalam Fisika melalui Aplikasi Pembelajaran Mobile berbasis Android. Penelitian hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android dengan konten lokal di bentuk kapal mainan othok-othok mampu meningkatkan kompetensi representasi diagram dan argumentatif dalam pembelajaran fisika. Media adalah berlaku untuk digunakan sebagai media pembelajaran fisika baik di dalam maupun di luar kelas.

## **2. METODE**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2015:407) menyatakan, metode penelitian penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk model penelitian ini menggunakan model pengembangan *Waterfall*. Menurut Pressman (2012) Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan

pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan. Sedangkan model *waterfall* menurut Sommerville terdiri dari beberapa fase yang berurutan yang harus dilakukan satu demi satu kemudian berlanjut dari satu tahap ke tahap berikutnya setelah fase benar-benar dilakukan. Berikut adalah fase-fase dalam *waterfall* model menurut Sommerville.

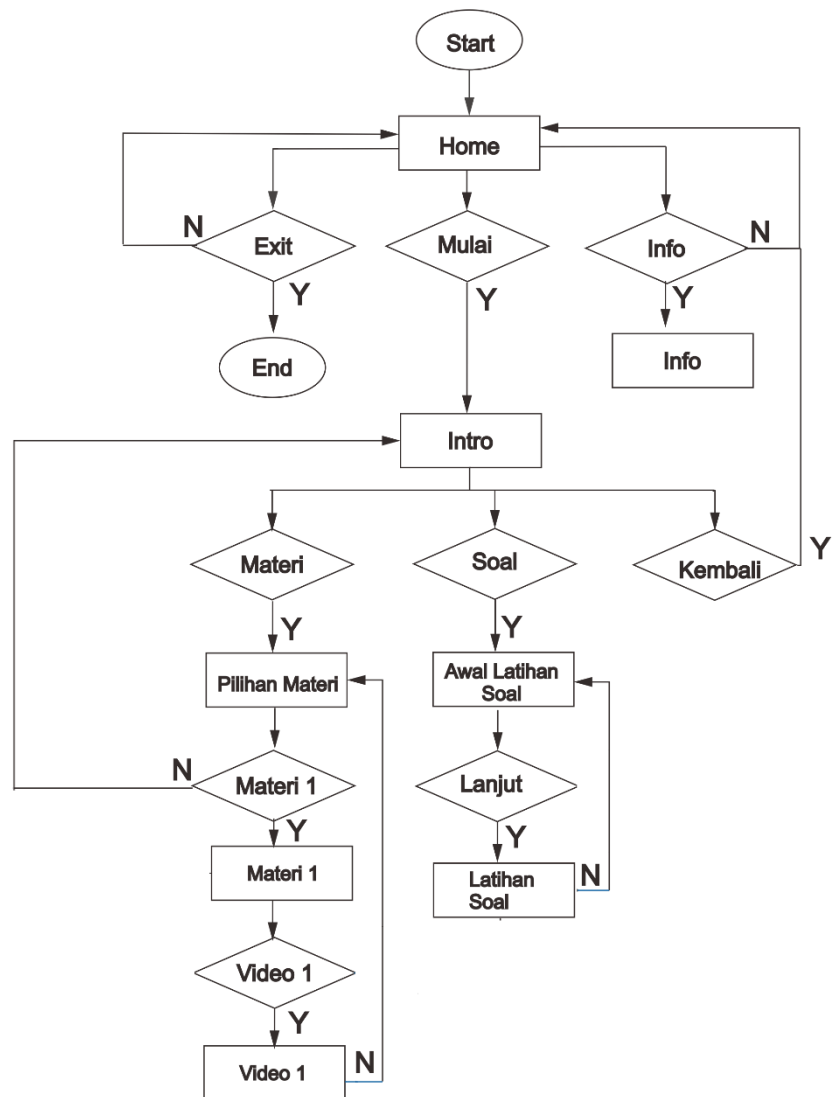


Gambar 1 Bagan Model Penelitian *Waterfall*

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Sukoharjo jalan Jendral Sudirman 197 Sukoharjo. Subyek penelitian berjumlah 30 peserta didik untuk kelas X. Subyek pengembangan terhadap aplikasi android ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 3 Sukoharjo sebagai pengguna. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2017/2018. Sampel pada penelitian ini adalah 1 ahli media, dan 1 ahli materi, untuk sampel responden dilakukan pada kelas X IPS 1 di SMA Negeri 3 Sukoharjo dengan jumlah responden 30 siswa.

Tahap desain awal produk yang digunakan berupa *Flowchart*. Dimana *Flowchart* berfungsi untuk menggambarkan alur dari satu *scene* ke *scene* lain dan menjelaskan fungsi setiap langkah pembuatan media secara logika. Gambar *flowchart* dapat dilihat pada gambar 2.





Gambar 2 Desain *Flowchart*

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti ini adalah menggunakan teknik tes berupa *pre-test* dan *post-test*, dan teknik non tes yang terdiri dari observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Untuk data awal dilakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui permasalahan yang ada disekolah. Untuk data akhiri dilakukan penyebaran Angket kepada ahli media, ahli materi, dan peserta didik untuk mengetahui kelayakan dari media dan melakukan tes berupa *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui keefektifan dari media tersebut. Dan dokumentasi berupa foto pada saat dilakukan wawancara dan ujicoba media dilapangan.

Data dari instrument penelitian yang telah di validasi oleh para ahli dianalisis menggunakan rumus deskriptif persentase yang diadaptasi dari Eka (2013) sebagai berikut ini:

$$P = \frac{S}{N} \times 100\% \dots \dots \dots (1)$$

Keterangan :

- P = Nilai persentase
- S = Jumlah skor yang diperoleh
- N = Skor maksimum

Kemudian untuk data hasil belajar siswa dilakukan beberapa uji untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan, berikut adalah uji yang dilakukan.

## 2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui data telah berdistribusi normal atau tidak. Untuk melakukan uji normalitas digunakan Chi kuadrat dengan rumus:

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \dots \dots \dots (2)$$

Keterangan :

- $X^2$  = Chi Kuadrat
- $O_i$  = Frekuensi pengamatan
- $E_i$  = Fekuensi yang diharapkan

## 2.2 Uji N-gain

Uji N-gain digunakan untuk mengetahui *gain* telah ternormalisasi atau belum, menghitung N-*gain* dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{Skor\ posttes - Skor\ pretest}{SMI - Skor\ posttes} \dots \dots \dots (3)$$

Keterangan :

SMI = Skor maksimal ideal

Hasil dari uji N-gain kemudian diklasifikasikan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan dapat dilihat pada Tabel 1:

Tabel 1 Konversi Indeks <i>gain</i>	
Interval Koefisien	Kriteria
N-gain < 0,3	Rendah
0,3 < N-gain < 0,7	Sedang
N-gain > 0,7	Tinggi

### 2.3 Uji T-test

Pada penelitian ini menggunakan analisis uji t-test menggunakan rumus *polled varians*. Adapun rumusnya sebagai berikut :

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} \dots\dots\dots(4)$$

(Sugiyono, 2015:273)

Keterangan :

- $\bar{X}_1$  = rata-rata sampel 1
- $\bar{X}_2$  = rata-rata sampel 2
- $S_1$  = simpang baku sampel 1
- $S_2$  = simpang baku sampel 2
- $S_1^2$  = varians sampel 1
- $S_2^2$  = varians sampel 2
- n = jumlah sampel

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

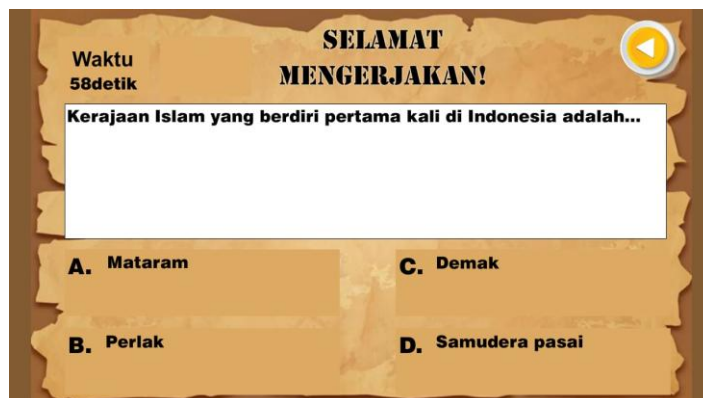
### 3.1 Media Pembelajaran Berbasis Android Sejarah Walisongo

Untuk hasil penelitian pengembangan ini menjelaskan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu tentang Sejarah Walisongo pada BAB “Masuknya Kerajaan Islam di Pulau Jawa”. Media yang yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajran adalah media pembelajaran interaktif berbasis Android. Berikut adalah beberapa hasil dari media pembelajaran interaktif yang telah dibuat:



Gambar 3 Halaman Cerita

Pada Gambar 3 merupakan tampilan materi dari cerita sejarah walisongo. pada sebelah kanan berisikan materi berupa teks. Sebelah kiri foto tokoh wali. Dibawah foto terdapat tombol video yang berwarna hijau.

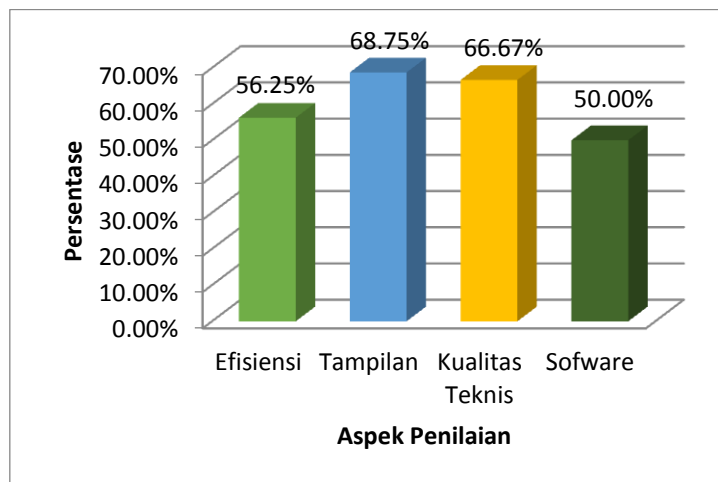


Gambar 4 Halaman Soal Latihan

Pada Gambar 4 merupakan tampilan dari halaman soal latihan. Berisi 4 tombol pilihan jawaban yang ketika ditekan maka lanjut ke soal berikutnya. Satu tombol back untuk kembali ke halaman sebelumnya. Waktu hitung mundur atau *timer* di pojok kiri atas. Soal diprogram untuk acak saat muncul.

### 3.2 Hasil Validasi Ahli Media

Pada tahap validasi media ini diuji cobakan kepada salah seorang ahli yang kompeten di bidang nya dari Universitas Muhammadiyah Surakarta sebagai ahli media dan hasil validasi oleh ahli media tersaji pada gambar 5.

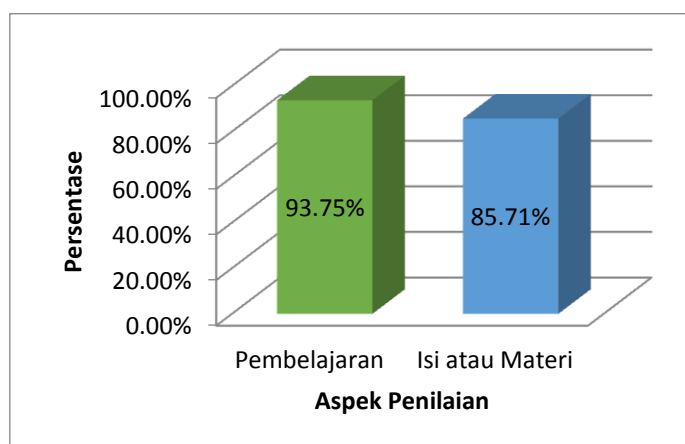


Gambar 5 Grafik Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media yang terdapat pada gambar 10, bahwa dalam penilaian oleh ahli media terhadap seluruh aspek yang diuji cobakan memperoleh kategori cukup layak dengan nilai rata-rata 60,42%.

### 3.3 Hasil Validasi ahli materi

Tahap validasi materi ini dilakukan kepada salah satu guru di SMA Negeri 3 Sukoharjo yang mengampu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), validator tersebut adalah Ibu Dra. Endang Sri Purwaningsih. pada tahap uji coba ini dilakukan dengan cara validator mengisi angket terhadap aspek-aspek yang diteliti dan pemberian nilai terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, selain itu pada hasil validasi terdapat kritik dan juga saran untuk perbaikan produk. Hasil validasi tersaji pada gambar 7.



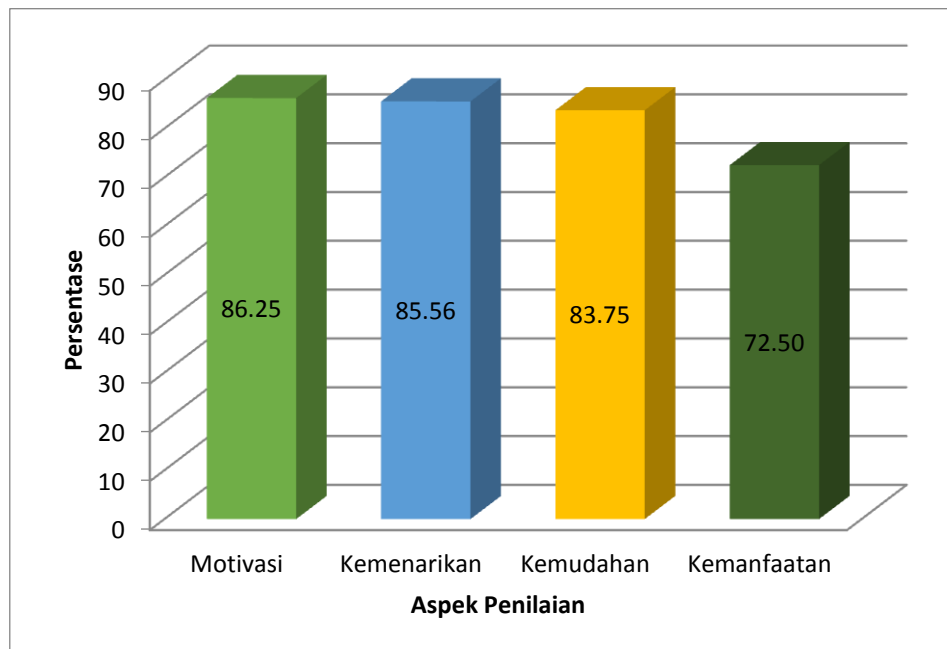
Gambar 6 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi terhadap seluruh aspek yang diuji cobakan memperoleh kategori sangat layak dengan nilai rata-rata 89,73%.

### 3.4 Hasil Pengujian Terhadap Peserta Didik

#### 3.4.1 Hasil Angket Respon Siswa

Uji coba ini dilaksanakan pada siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 3 Sukoharjo dengan jumlah responden 30 siswa. Dari hasil penilaian yang dilakukan oleh siswa tersaji pada gambar 8.



Gambar 7 Grafik Hasil Keseluruhan Penilaian Peserta Didik

Berdasarkan hasil respon dari siswa terhadap keseluruhan aspek, dari penilaian terhadap aspek yang diuji cobakan memperoleh kategori sangat layak dengan nilai rata-rata 82%.

#### 3.4.2 Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Uji Normalitas *Pre-Test* dan *Post-Test*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,166	30	0,035	0,947	30	0,144
Posttest	0,155	30	0,063	0,936	30	0,071

Berdasarkan tabel 3 dapat disimpulkan bahwa uji normalitas terhadap tes *pre-test* dan *post-test* telah terdistribusi normal, dikarenakan nilai sig pada uji Shapiro-Wilk  $>0.05$ . nilai sig yang didapatkan untuk tes *pre-test* sebesar 0.144. sedangkan untuk tes *post-test* sebesar 0.071.

#### 3.4.3 Hasil Uji N-Gain

Uji *N-gain* atau peningkatan rata-rata nilai hasil belajar digunakan untuk mengetahui peningkatan rata-rata nilai dari tes *pre-test* dan *post-test* yang telah diuji cobakan kepada peserta didik. Berikut ini hasil *N-gain* secara keseluruhan terpapar pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Pengujian peningkatan rata-rata / *N-gain*

Data	Rata-rata nilai	Jumlah peserta didik	selisih	N-gain	Kriteria
<i>Pre-test</i>	6,7	30	7,18	0,5	Sedang
<i>Post-test</i>	7,67	30			

Berdasarkan Tabel 4 yakni hasil pengujian peningkatan rata-rata / *n-gain* menunjukan bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai dari tes *pre-test* dan *post-test* pada 30 peserta didik kelas X IPS 1 di SMA Negeri 3 Sukoharjo dengan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 6,7 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 7,67. Sehingga didapatkan *N-gain* sebesar 0,5 yang termasuk kategori sedang dengan selisih dari *pre-test* dan *post-test* sebesar 7,18.

#### 3.4.4 Hasil Uji T-test

Nilai *pre-test* dan *post-test* dapat dihitung dengan melakukan uji *t-test*, dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Uji *t-test* digunakan untuk mengukur keefektifan dari media pembelajaran berbasis android sejarah

walisongo mata pelajaran sejarah. Hasil dari dari uji *t-test paired sample test* dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 uji *t-test paired sample test*

Paired Samples Test Paired Diffences			
Pair 1 Pre-test & Post-Test	t		-10,428
	Df		29
	Sig(2-tailed)		0,000
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower Upper	-2,392 -1,608

Berdasarkan Tabel 5 dapat disimpulkan bahwa jika sig.(2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, dan hasil dari uji *t-test* bahwasanya hasil dari sig mendapat nilai sebesar 0,000. Jadi pada penelitian ini  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang artinya Pengembangan media pembelajaran berbasis android sejarah walisongo mata pelajaran sejarah mengalami peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Sukoharjo.

### 3.5 Pembahasan

Pada validasi kelayakan media yang dilakukan kepada ahli materi dan ahli media secara keseluruhan mendapatkan penilaian sebanyak 77,38% yang dikategorikan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Namun pada validasi kelayakan media ini masih harus dilakukan perbaikan pada aspek efisiensi, aspek kualitas teknis, dan aspek *softwarenya*. Media dianggap layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran dikarenakan dari desain tampilan yang menarik dan fitur-fitur yang digunakan selalu konsisten, dari segi isi / materi telah disajikan secara sistematis dan kesesuaian video dalam memperjelas materi tentang sejarah walisongo. dari hasil tersebut maka media pembelajaran bisa dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan guna untuk diuji keefektifannya.

Pada uji lapangan sampel yang digunakan hanya satu kelas yaitu kelas X IPS 1 untuk sampel yang menggunakan media pembelajaran dan sampel



yang tidak menggunakan media pembelajaran. Pada penggunaan android sebagai media pembelajaran menurut peserta didik, mereka termotivasi untuk belajar di kelas dikarenakan pada waktu penggunaan media lebih menyenangkan dan mereka lebih aktif untuk berinteraksi di dalam kelas. Pernyataan itu sesuai dengan hasil yang disampaikan oleh Martono dan Nurhayati (2014), bahwa 95% pengguna dari mahasiswa menikmati dalam menggunakan aplikasi mobile belajar dan hanya 5% tidak menikmati. Maka bisa disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran seluler dapat membuat proses pembelajaran lebih fleksibel. Tidak hanya membuat peserta didik dalam menikmati dan memahami materi dalam menggunakan aplikasi android, penggunaan android ini juga mampu membuat pembelajaran lebih bebas. Pernyataan itu sesuai dengan hasil yang disampaikan oleh Liliarti dan Kuswanto (2018), bahwa media pembelajaran berbasis android mampu meningkatkan kompetensi representasi diagram dan argumentatif dalam pembelajaran baik di dalam maupun diluar kelas.

Penggunaan android bermanfaat bagi peserta didik karena mampu meningkatkan prestasi belajar. Pernyataan itu sesuai dengan hasil yang disampaikan oleh Prasetyo,dkk. (2017) bahwa hasil dari penelitian ini adalah pembelajaran historis menggunakan media digital komik android Aplikasi terbukti meningkatkan prestasi belajar dan juga kesadaran budaya siswa di SMA Negeri 1 Sapuran Wonosobo. Tidak hanya terbukti meningkatkan prestasi belajar pemanfaatan media seluler untuk tujuan edukatif menguntungkan juga bagi siswa dan guru. Pernyataan itu sesuai dengan hasil yang disampaikan oleh Calimag, dkk. (2014), dengan penggunaan yang menonjol dan harian dan integrasi teknologi ke rutinitas harian seorang siswa, pemanfaatan gadget seluler mereka untuk tujuan edukatif menguntungkan baik bagi siswa maupun guru.

#### **4. PENUTUP**

Berdasarkan dari hasil pembahasan Media Pembelajaran berbasis Android Sejarah Walisongo mata pelajaran Sejarah Kelas X ini layak digunakan dalam

kegiatan pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran interaktif ditunjukkan dari hasil penilaian dari media, materi, siswa dan juga guru. Hasil validasi dari ahli media memperoleh hasil presentase skor penilaian dari aspek-aspek sebesar 60,42% atau bisa dikatakan “cukup layak”. kemudian presentase skor dari aspek-aspek yang dinilai dari ahli materi memperoleh hasil 89,73% atau bisa dikatakan “sangat layak”, dan presentase skor penilaian berdasarkan aspek-aspek dari siswa yang memperoleh hasil sebesar 82% atau bisa dikatakan “sangat layak” juga.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cabanban, MIT. (2013). *Development of Mobile Learning Using Android Platform*. Vol 9, No 1. Retrieved August 10, 2016, from [http://ijitcs.com/volume%209 No 1/Christianne.pdf/](http://ijitcs.com/volume%209%20No%201/Christianne.pdf/)
- Calimag, Miguel, Conde, dan Aquino. (2014). *Ubiquitous Learning Environment Using Android Mobile Application*. International Journal of Research in Engineering & Technology (IMPACT:IJRET). 2321-8843.
- Dabhi, R. M. & S.K.V. Nakum. (2014). A Paper on Latest and Upcoming Smartphone OS. *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering*.4: 219-222
- Liliarti dan Kuswanto. (2018). *Improving the Competence of Diagrammatic and Argumentative Representation in Physics through Android-based Mobile Learning Application*. International Journal of Instruction. 1308-1470.
- Martono dan Nurhayati. (2014). *Implementation of Android Based Mobile Learning Application as a Flexible Learning Media*. International Journal of Computer Science Issues (IJCSI). 1694-0784.
- Prasetyo, Joebagio, dan Warto. (2017). *The Strategies to Improve the Cultural Awareness among Senior High School Student through Learning Media Based on Android Application of Digital Comic*. American International Journal of Social Science. Vol.6, No.2. 2325-4165.
- Pressman, Roger S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak – Buku Satu, Pendekatan Praktisi (Edisi 7)*. Yogyakarta: Andi.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.